



## Disney Lorcana TCG: Das Erste Kapitel - FAQ

### ALLGEMEINE REGELN

#### Herausforderungen

**F: Gelten Fähigkeiten von Charakteren, die in einer Herausforderung verbannt werden, als während der Herausforderung verbannt?**

A: Fähigkeiten von Charakteren, die eintreten, wenn sie in einer Herausforderung verbannt werden, treten noch während dieser Herausforderung in Kraft.

***Beispiel:** Marshmallow - Hartnäckiger Hüter die Fähigkeit: „Wenn dieser Charakter durch eine Herausforderung verbannt wird, darfst du diese Karte zurück auf deine Hand nehmen.“, und Grinsekatze - Nicht ganz da hat die Fähigkeit: „Wenn dieser Charakter herausgefordert und verbannt wird, verbanne den herausfordernden Charakter.“*

*Wenn ein Spieler also die Grinsekatze herausfordert und sie mit Marshmallow verbannt, würde die Fähigkeit der Grinsekatze Marshmallow während der Herausforderung verbannen, so dass der herausfordernde Spieler Marshmallow auf seine Hand zurückbringen kann.*

**F: Wenn ich eine Flutgestalt die bereits Gestaltwandel eingesetzt hat in einer Herausforderung verbanne, während ich eine Karte im Spiel habe, durch die ich immer 1 Legende sammeln kann, wenn ich einen Charakter verbanne, wie viel Legenden sammle ich dann?**

A: Unabhängig davon, wie viele Karten sich unter einem Charakter mit Gestaltwandel befinden, so zählt dieser immer noch als ein einzelner Charakter. Nur die oberste Karte des Stapels gilt hier als verbannt, wenn es um Effekte wie diesen geht.

***Beispiel:** Wenn du eine Flutgestalt die bereits Gestaltwandel genutzt hat mit Simba - Rechtmäßiger Thronfolger verbannt, sammelst du trotzdem nur 1 Legende mit seiner Fähigkeit „Ich weiß, was meine Pflicht ist“.*

#### Kosten

**F: Wenn ich 2 Exemplare von „Micky Maus - Eigenwilliger Zauberer“ im Spiel habe, kostet dann mein „Zauberbesen - Wasser marsch!“ 1 Tinte weniger oder 2 Tinte weniger?**

A: Zauberbesen kostet dann 2 Tinte weniger, 1 Tinte für jede Kopie von Micky Maus - Eigenwilliger Zauberer.

**F: Wenn ich „Einfrieren“ benutze und die „Die Königin - Boshaft und eitel“ meines Gegners auswähle, kann ich dann mit der Fähigkeit „Höre mich!“ der Königin eine Karte ziehen?**

A: Nein. Wenn eine Fähigkeit Kosten hat, dann muss der jeweilige Spieler der Karte diese Kosten bezahlen, um die Fähigkeit zu nutzen. Wenn ein anderer Effekt Die Königin erschöpft, darf man damit keine Karte ziehen. Und natürlich kann man die Fähigkeit auch nur einsetzen, wenn Die Königin bereit ist.



**F: Wenn einer meiner Charaktere mit höheren Kosten als 2 „Sei hier Gast!“ singt, während ich „Ursulas Muschel-Halskette“ im Spiel habe, kann ich durch das Singen dann die zusätzlichen Kosten von 1 {} bezahlen, um mit Ursulas Muschel-Halskette eine Karte zu ziehen?**

A: Nein. Die Tintenkosten für die Verwendung von Ursulas Muschel-Halskette müssen unabhängig von den Kosten für das Ausspielen des Liedes bezahlt werden.

### Tintenvorrat

**F: Kann ich mir die Vorderseite einer Karte ansehen, die sich bereits in meinem Tintenvorrat befindet?**

A: Kein Spieler darf sich die Vorderseite einer Karte ansehen, sobald sie in den Tintenvorrat gelegt wurde.

**F: Wenn eine Karte von meinem Deck durch einen Effekt wie „Micky Maus – Detektiv“ in meinen Tintenvorrat gelegt wird, kann ich dann überprüfen, um welche Karte es sich handelt, bevor sie verdeckt abgelegt wird?**

A: Nein. Wenn Karten in den Tintenvorrat gelegt werden, die nicht bekannt sind, wie z.B. vom Deck, dann können diese Karten von keinem der Mitspielenden angesehen werden.

**F: Wenn ich die Fähigkeit der Fischgrätenfeder nutze, um eine Karte aus meiner Hand in meinen Tintenvorrat zu legen, muss ich dann die gewählte Karte vorzeigen?**

A: Nein. Wenn eine Fähigkeit dich eine beliebige Karte in deinen Tintenvorrat legen lässt (unabhängig davon, ob sie ein Tintenvorrat-Symbol hat oder nicht), dann muss man diese Karte auch nicht vorzeigen.

### Timing

**Q. Wenn mehr als ein Effekt gleichzeitig eintritt, in welcher Reihenfolge werden sie aufgelöst?**

A: Wenn in deinem Zug mehrere deiner Effekte gleichzeitig auftreten, wählst du die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden, und löst die Effekte in dieser Reihenfolge auf. Danach löst jeder andere Spieler der Reihe nach seine Effekte auf, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken.

***Beispiel:** Wenn du „Dr. Facilier - Agent Provocateur“ im Spiel hast und deine „Gramma Tala – Geschichtenerzählerin“ herausgefordert und verbannt wird, kannst du wählen, ob du Gramma Tala auf deine Hand zurück nimmst oder sie in deinen Tintenvorrat legst.*

**F: Wenn ich die Aktion „Freunde im Schattenreich“ spiele, während ich „Dr. Facilier - Bemerkenswerter Gentleman“ im Spiel habe, ziehe ich dann die 2 Karten, bevor ich seine Fähigkeit „Träume werden wahr“ ausführe?**

A: Ja. Der Effekt von Dr. Facilier tritt erst ein, nachdem du den Text von Freunde im Schattenreich vollständig ausgeführt hast.



## Anderes

**F: Was passiert, wenn eine Karte mir eine Aktion vorschreibt und ich nicht alles tun kann, was auf der Karte steht?**

A: Wenn eine Karte dir vorschreibt, eine Aktion auszuführen, tue so viel wie möglich, um die Anforderungen zu erfüllen. Dies gilt **NICHT** für Aktionen, die ein Teil der Kosten sind.

**Beispiel:** „Entwickle dein Gehirn“ sagt: „Schau dir die obersten 2 Karten deines Decks an. Nimm 1 davon auf deine Hand und lege die andere unter dein Deck.“ Wenn du nur noch eine Karte in deinem Deck hast, schaust du dir diese Karte an und nimmst sie dann auf die Hand.

**F: Kann die Stärke eines Charakters unter 0 sinken? Und was passiert, wenn eine Aktion oder ein Effekt die Stärke dieses Charakters später in der Runde wieder erhöht?**

A: Wenn die Stärke eines Charakters auf 0 oder weniger reduziert würde, dann wird der Charakter so behandelt, als hätte er 0 Stärke. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt dem Charakter später wieder Stärke hinzufügt, dann werden alle Modifikatoren auf seine Stärke gleichzeitig angewendet, um seine Gesamtstärke zu berechnen.

**F: Angenommen, ich habe eine Elsa im Spiel und wähle einen bereiten Charakter für die Fähigkeit „Liebevolles Herz“ von „Anna - Thronfolgerin von Arendelle“. Wenn der gewählte Charakter später im Zug dann erschöpft wird, bleibt dieser dann zu Beginn der nächsten Runde erschöpft?**

A: Ja, der gewählte Charakter bleibt von Annas Effekt bis zum Ende des Zuges betroffen und muss dafür nicht vorher schon erschöpft sein.

## KEYWORDS

**Beschützen** (Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen. Gegnerische Charaktere müssen beim Herausfordern zuerst deine Charaktere mit Beschützen wählen, wenn möglich.)

- Wenn es mehrere gegnerische Charaktere mit der Beschützen-Fähigkeit gibt, so kannst du wählen, welchen von ihnen du herausfordern möchtest.

**Herausfordern +N** (Während dieser Charakter herausfordert, erhält er +N Stärke.)

- Herausfordern ist additiv, d. h. man addiert alle Instanzen des Begriffs, um eine kombinierte +N Stärke zu erhalten.

**Beispiel:** Wenn du zwei Exemplare von „Naseweis - Peter Pans Verbündete“ im Spiel hast, gibt jede von ihnen deinem Peter Pan-Charakter Herausfordern +1, was ihm also insgesamt Herausfordern +2 gibt.



möglich.)

- Karten mit Impulsiv müssen herausfordern, wenn sie dazu in der Lage sind, aber sie können auch singen oder aus anderen Gründen erschöpft werden, wodurch sie dann nicht mehr herausfordern können.
- Wenn ein Charakter mit Impulsiv bereit ist, muss er herausfordern (sofern möglich), auch wenn er in diesem Zug bereits herausgefordert hat.

**Rasant** (*Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.*)

- Charaktere mit Rasant können in dem Zug, in dem sie gespielt werden, herausfordern, ohne dass ihre Tinte trocknen muss. Sie können allerdings in dem Zug, in dem sie ausgespielt werden, immer noch nicht erkunden, ein Lied singen oder eine Fähigkeit einsetzen, die sie erschöpft.

**Gestaltwandel** (*Du kannst N Tinte zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner X-Charaktere auszuspielen.*)

**F: Gilt ein Effekt, der es mir ermöglicht, einen Charakter umsonst oder für weniger Tinte auszuspielen, auch für das Spielen einer Flutgestalt, die ihre Fähigkeit „Gestaltwandel“ einsetzt?**

A: Ja. Wenn eine Flutgestalt umsonst gespielt werden kann, so kannst du seine Fähigkeit „Gestaltwandel“ benutzen, um ihn auf einen Charakter mit dem gleichen Namen zu spielen, ohne die Tintenkosten der Fähigkeit zu bezahlen. Effekte, die es erlauben, weniger Tinte zu bezahlen, um eine Karte auszuspielen, erlauben es auch, weniger Tinte zu bezahlen, um „Gestaltwandel“ von Flutgestalten zu bezahlen.

**F: Wenn ich Gestaltwandel eines Charakter verwende, wird dann der Schaden auf ihr entfernt?**

A: Nein, jeglicher Schaden bleibt bestehen.

**F: Kann man Gestaltwandel eines Charakters verwenden und dann direkt mit ihm herausfordern oder erkunden?**

A: Wenn der Charakter, auf den du Gestaltwandel verwendest, seit Beginn deines Zuges im Spiel war und herausfordern könnte, so kann der neue Charakter ebenfalls herausfordern. Wenn allerdings die vorherige Version aus irgendeinem Grund nicht herausfordern konnte, einschließlich Effekte, die dies verhindern, so kann auch die neue Version des Charakter nicht herausfordern. Gestaltwandel hebt keine Effekte auf, die für die vorherige Version der Karte galten.

**F: Was passiert mit allen Karten unter einem Charakter mit Gestaltwandel, wenn die oberste Version verbannt wird oder auf die Hand zurück geschickt wird?**



A: Was auch immer mit der obersten Karte im Stapel einer Flutgestalt passiert, passiert auch mit jeder Karte darunter. Wird die oberste Karte auf die Hand zurück geschickt, dann kommen alle Karten darunter auch zurück auf die Hand. Wenn die oberste Karte in den Tintenvorrat gelegt wird, dann gehen alle Karten in diesem Stapel mit, wobei jede Karte als 1 Tinte zählt. Wird die oberste Karte verbannt, dann wandern alle Karten dieses Stapels auf deinen Ablagestapel. Nur die oberste Karte des Stapels gilt allerdings als verbannt. Der Stapel wird „aufgelöst“, sobald die Karten in einen anderen Bereich verschoben werden.

Wenn du eine Karte verbannt, wird sie immer auf deinen Ablagestapel verschoben. Bei Effekten, die eine Karte auf deine Hand zurück bringt oder sie in deinen Tintenvorrat legt, wenn sie verbannt wird, dann verschiebe sie (und alle Karten in ihrem Stapel, falls vorhanden) zuerst auf deinen Ablagestapel. Alle Karten in diesem Stapel werden zu diesem Zeitpunkt wieder zu separaten Karten bevor der weitere Effekt ausgeführt wird.

**Unterstützen** (*Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine {S} in diesem Zug zur {S} eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.*)

- Du darfst einen beliebigen Charakter mit Unterstützen wählen. Auch Charaktere der anderen Mitspielenden.
- Ein Charakter kann nicht mehrere Instanzen von „Unterstützen“ erhalten.

## SPEZIFISCHE KARTEN

### Ein Traum wird wahr

**F: Was passiert, wenn jemand „Ein Traum wird wahr“ spielt und alle Mitspielenden weniger als 7 Karten im Deck haben?**

A: Der aktive Spieler führt den Effekt zuerst aus, also würde dieser Spieler das Spiel verlieren.

### Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle

**F: Wenn ich mehrere Exemplare von „Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle“ im Spiel habe, kann ich dann den Effekt ihrer Fähigkeit „Lies ein Buch!“ mehrmals in einer Runde anwenden?**

A: Jedes Exemplar von Belle kann ihre Fähigkeit einmal pro Zug anwenden.

***Beispiel:** Wenn du 2 Exemplare von „Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle“ im Spiel hast, darfst du in jedem Zug 2 zusätzliche Karten in deinen Tintenvorrat legen.*

**F: Wenn ich die Fähigkeit „Lies ein Buch!“ von „Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle“ benutze, kann ich dann eine beliebige Karte in meinen Tintenvorrat legen oder muss sie das Tintenvorrat-Symbol haben?**

A: Belles Fähigkeit „Lies ein Buch!“ erlaubt dir nur, eine weitere Karte in deinen Tintenvorrat zu legen; sie setzt keine anderen Regeln außer Kraft. Die Karte muss das Tintenvorrat-Symbol haben und du musst sie allen Mitspielenden zeigen, bevor du sie in deinen Tintenvorrat legst.



### Dr. Facilier - Agent Provocateur

**Q. Wenn ich Dr. Facilier - Agent Provocateur kontrolliere und eine meiner Flutgestalten die Gestaltwandel benutzt hat, in einer Herausforderung verbannt wird, gehen dann alle Karten darunter auch zurück auf meine Hand?**

A. Nein. Da alle Karten des Stapels zuerst auf den Ablagestapel kommen und dort zu separaten Karten werden, kann man nur die oberste Karte des Stapels wieder auf die Hand nehmen.

### Elsa - Magie des Winters

**F: Wenn ich die Fähigkeit "Eiseskälte" von „Elsa - Magie des Winters“ einsetze, um 2 Charaktere zu erschöpfen, können diese Charaktere in ihrem nächsten Zug mit einer Fähigkeit oder einem Effekt wie „Entfacht das Feuer!“ wieder bereit gemacht werden?**

A: Charaktere, die von der Fähigkeit "Eiseskälte" betroffen sind, können durch „Entfacht das Feuer!“ und ähnliche Fähigkeiten wieder bereit gemacht werden.

### Vaiana - Von Motunui

**F: Wenn „Vaiana - Von Motunui“ erkundet, kann ich dann auswählen, welche Prinzessinnen ich bereit mache? Wenn eine Prinzessin bereits bereit war oder sie mit anderen Effekten später im selben Zug nochmals bereit mache, könnte diese dann in diesem Zug noch erkunden?**

A: Wenn du dich entscheidest, Vaianas Fähigkeit „Wir kriegen das hin“ zu nutzen, um deine anderen Prinzessinnen-Charaktere bereit zu machen, dann musst du sie alle bereit machen. Wenn du so mit „Vaiana - Von Motunui“ erkundest, dann können für den Rest deines Zuges keine anderen Prinzessinnen mehr erkunden, unabhängig davon, ob du sie mit ihrer Fähigkeit bereit gemacht hast oder ob sie später in deinem Zug nochmals bereit gemacht werden.

### Stitch - Rockstar

**F: Wenn ich mehrere Exemplare von „Stitch – Rockstar“ im Spiel habe, kann ich dann seine Fähigkeit „Begeisterte Fans“ mehrmals auf denselben Charakter anwenden?**

A: Die Fähigkeit „Begeisterte Fans“ erfordert, dass man den neu gespielten Charakter erschöpft, um eine Karte zu ziehen. Mehrere Instanzen dieser Fähigkeit ermöglichen es daher nicht, mehrere Karten zu ziehen, da man nicht in der Lage ist, den selben Charakter mehrmals zu erschöpfen.

**F: Angenommen, ich habe „Stitch – Rockstar“ im Spiel und einen Charakter mit Kosten von 3 auf der Hand. Wenn ich die Himmelslaterne benutze, um 1 Tinte weniger zu zahlen, um diesen Charakter zu spielen, kann ich sie dann erschöpfen, um eine Karte mit Stitch zu ziehen?**

A: Es werden nicht die Kosten des Charakters durch die Himmelslaterne reduziert, sondern der Betrag an Tinte, den man zahlen muss. Die Kosten des neuen Charakters würden immer noch 3 betragen, so dass er sich nicht als Fan von Stitch qualifizieren würde.